



“たいせつ”がギュッと。

阪神電車  
HANSHIN ELECTRIC RAILWAY

阪神電気鉄道株式会社  
HANSHIN ELECTRIC RAILWAY CO.,LTD.

〒553-8553

大阪市福島区海老江1丁目1番24号

<https://www.hanshin.co.jp/>

NEWS RELEASE

経営企画室(広報担当)

2021年1月20日

## 阪神甲子園球場で顔認証による入場管理の実証実験を実施

阪神電気鉄道株式会社（本社：大阪市福島区、代表取締役：秦雅夫）は、コネクテックカンパニーの株式会社ビットキー（本社：東京都中央区、代表取締役：江尻祐樹・福澤匡規・寶槻昌則）（以下「ビットキー社」といいます。）と協業し、阪神甲子園球場において当社関係者を対象に顔認証による入場管理の実証実験を実施します。

当社は、新しいスポーツの楽しみ方を開発・提案することを目的として、積極的な協業や実証実験に取り組むことで、外部のアイデア・技術と当社の資産・ノウハウを掛け合わせるオープンイノベーション戦略を推進しています。

阪神甲子園球場では、非接触での入場認証を実現するために、2020年度からチケットに印字されたQRコードを人が端末で読み取る認証方式を導入しておりますが、本実証実験はこの非接触化への取組みを更に推し進めるとともに、将来の新しいスタジアムのあり方を検討することを目的として実施するものです。具体的には、顔認証技術を入場管理に活用することにより、入場認証プロセスがより簡素化されることで、待ち時間が軽減されるなど、より快適に球場に入退場できることが期待されます。

ビットキー社はあらゆるものをつなぐことに強みを持ち、自律分散型のデジタルコネクテッドプラットフォーム「bitkey platform」(※)等を独自開発しています。同プラットフォームを基盤に様々な機能を拡張していくことができれば、入場管理にとどまらず、顔認証による決済や、社内データと顔認証データを掛け合わせた高精度なデジタルマーケティングなど、「顔パス」「手ぶら」「個々の顧客に最適化された情報受信」などの新しい球場体験の実現が期待されます。当社は、これらがスタジアムのあり方を大きく変える可能性があると考え、本実証実験を実施することにしました。

なお、本実証実験は、当社関係者を対象とした基礎的な内容のものです。本実証実験の結果を踏まえて、今後更に実証実験の規模・内容を拡大するなどして、実用化の可能性を検討します。

当社及び阪神甲子園球場では、今後も様々な企業と協業し、新しいスポーツの楽しみ方やスタジアムのあり方を提案していきます。

本実証実験の内容等は別紙のとおりです。

(※) 認証・認可、ID連携、分散システム、暗号化技術などを研究し、独自に組み合わせて応用・開発した“世界中のあらゆるものを柔軟につなぐ”デジタルコネクテッドプラットフォーム。「ID間の読替え」に加え、「オンライン本人確認(eKYC)」技術も有しており、様々な事業に応用可能な高い汎用性が特長。本人の認証手段の一つとして「顔認証」が提供されている。

## 1. 実証実験の内容

### (1) 目的

新しいスタジアムのあり方を検討するための顔認証技術の実用性の検証

### (2) 概要

ビットキー社が提供するシステムに、実験対象者の顔情報を事前に登録。実験対象者が、球場入場時に、顔認証システムが搭載されたタブレット端末に顔を読み取らせると、認証結果を判定します。

### (3) 対象者

当社関係者 約40名

### (4) 場所

阪神甲子園球場 関係者入口

### (5) 実施期間

2021年1月21日（木）～2021年3月下旬（予定）

## 2. ビットキー社について

### (1) 社名

株式会社ビットキー

### (2) 本社

東京都中央区京橋3-1-1東京スクエアガーデン14F

### (3) 代表者

代表取締役CEO 江尻祐樹（えじり・ゆうき）

代表取締役COO 福澤匡規（ふくざわ・まさき）

代表取締役CCO 實槻昌則（ほうつき・まさのり）

### (4) 創業

2018年8月1日

### (5) 資本金

5,887,920,300円（2020年11月10日現在 資本準備金を含む。）

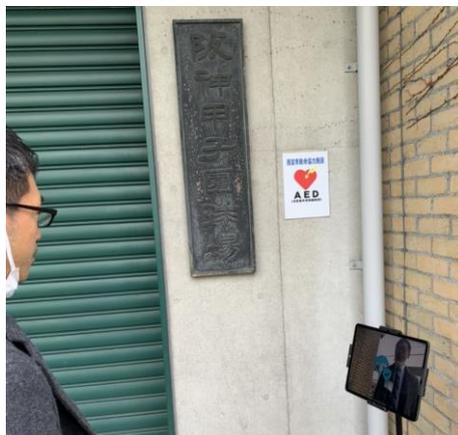
### (6) 事業概要

デジタルコネクプラットフォームの企画・設計・開発

Home/Workspace/Experience領域のコネクプラットフォームの開発・販売・運用

上記プラットフォームと連携するプロダクト及びサービスの開発・販売・運用

(参考) 本実証実験のイメージ



以上